

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
Институт музыкального и художественного образования
Кафедра художественного образования

АНИМАЦИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ОБУЧЕНИЮ ЭКРАННЫМ ИСКУССТВАМ

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
зав. кафедрой

дата

подпись

Исполнитель:

Тураева Анастасия Игоревна,
обучающийся БИ-41 группы

подпись

Руководитель ОПОП

подпись

Научный руководитель:

Луканина Дарья Андреевна,
старший преподаватель кафедры
художественного образования

подпись

Екатеринбург 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ОБУЧЕНИЮ ЭКРАННЫМ ИСКУССТВАМ.....	6
1.1. Познавательный интерес как психолого-педагогическая категория	6
1.2. Анимация как вид искусства	13
1.3. Методические основы развития познавательного интереса учащихся	30
средствами экранных искусств	30
ГЛАВА 2. АНИМАЦИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА.....	37
2.1. Методы и приемы развития познавательного интереса учащихся к	37
обучению экранным искусствам.....	37
2.2. Ход и результаты опытной работы	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	56
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	60

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире мультимедийные технологии являются неотъемлемой частью нашей жизни. Человек с раннего детства начинает приобщаться к экранной культуре, имея доступ к таким средствам передачи информации, как телевидение, интернет, видеоигры и т.д. Экранный язык понятен людям всех национальностей и культур, так как он использует психологические и визуальные приемы, действующие на разных зрителей.

Как мультимедийные технологии влияют на образ жизни современного человека – так они постепенно внедряются в систему образования. Учащиеся видят яркие образы на экранах в повседневной жизни, а позже, придя в класс, им становится сложно сосредоточиться на монотонной подаче материала, зеленой доске и черно-белых учебниках. Так общество столкнулось с серьезной проблемой потери познавательного интереса в учебных заведениях.

Мультимедийные технологии стали вводить в образование, и это дало положительные результаты. Особенно ярко в решении этой проблемы проявила себя анимация.

Анимация – создание на киноэкране или экране дисплея (либо телевизора) движущихся изображений неподвижных объектов (воображаемых или реальных). Анимация в кинематографии, иначе мультипликация, достигается покадровой съёмкой отдельных фаз движения рисованных или объёмных (кукольных, пластилиновых и т. п.) фигур и воспроизведением на киноэкране непрерывной последовательности полученных изображений, что создаёт у зрителей иллюзию движения этих фигур.

Анимация, помимо использования ее в создании мультипликационных фильмов, находит свое применение во многих областях: спецэффекты, реклама, образование, дизайн приложений, создание презентаций и пользовательских интерфейсов, научное моделирование, медицина. Что касается образования, анимацию можно применять в создании электронных учебников, обучающих видеороликов, презентаций, тестов и разработке программного обеспечения в рамках обучающей системы. Она стимулирует активизацию познавательной деятельности учащихся, и особенно хорошо это заметно в создании материалов для школьных дисциплин: детям интересно наблюдать за действиями мультипликационных персонажей.

Познавательный интерес является одним из ключевых мотивов учебной деятельности, и его развитие повышает эффективность обучения экранным искусствам. Большинство людей, которые работают в области экранных искусств, выбрали эту профессию, потому что однажды происходящее на экране сильно их впечатлило. В будущем они захотели тоже стать частью команды создателей экранного произведения. Творческим людям очень важен яркий визуальный образ, и в процессе обучения он может стать лучшим помощником педагога.

Цель выпускной квалификационной работы: систематизировать методы и формы развития познавательного интереса учащихся к экранным искусствам с помощью анимации.

Цель исследования: процесс обучения экранным искусствам в системе дополнительного образования.

Предмет исследования – процесс развития познавательного интереса учащихся на занятиях в области экранных искусств.

Для достижения поставленной цели были разработаны следующие **задачи:**

1. Провести анализ литературы по теме исследования.
2. Изучить особенности формирования и развития познавательного интереса к экранным искусствам.
3. Выявить возможности использования анимации в образовательном процессе.
4. Разработать методы и приемы развития познавательного интереса к обучению экранным искусствам.
5. Проанализировать полученные результаты.

Ключевые слова: АНИМАЦИЯ, ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРЕС, ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА, МУЛЬТФИЛЬМ, ОБУЧЕНИЕ, ИСКУССТВО, МЕТОДЫ, ПРИЕМЫ, ЭКРАН, ИЗОБРАЖЕНИЕ.

Методы исследования:

- *теоретические:* сопоставление, обобщение, анализ результатов, систематизация, моделирование и прогнозирование результатов опытной работы.
- *эмпирические:* наблюдение, беседа, опытная работа.

Практическая значимость исследования заключается в том, что предложенные в работе методы и приемы развития познавательного интереса могут быть использованы студентами и педагогами учебных заведений при планировании и организации уроков, связанных с экранными искусствами.

Структура работы:

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ОБУЧЕНИЮ ЭКРАННЫМ ИСКУССТВАМ

1.1. Познавательный интерес как психолого-педагогическая категория

Формирование познавательной активности учащихся является одной из основных проблем обучения, и особенно это относится к тем, кто осваивает творческие специальности. Человек творчества должен уметь не просто выполнять конкретные задачи, а с помощью труда создавать произведения искусства, принимать непосредственное участие в их создании. Творческие люди отличаются любопытством и стремлением к новым впечатлениям, поэтому для них рутинная работа представляется невыносимой и изматывающей. Однако экранные искусства требуют усидчивости и большого количества времени, затраченного на тяжелый интеллектуальный труд, поэтому в этой области могут работать далеко не все. Чтобы ученик мог осваивать творческую профессию, педагогу необходимо способствовать формированию у него познавательного интереса.

По теме познавательного интереса было проведено множество исследований такими авторами, как С.Л. Рубинштейн, Г.И. Щукина, Т.И. Шамова, И.Г. Песталоцци, Б.Г. Ананьев, А.М. Матюшкин, К.Д. Ушинский, Н.А. Добролюбов, Л.С. Выготский и др.

Как отмечает А.С. Алпатов, познавательный интерес – важнейшая область общего феномена интереса [30]. Уже в трудах античных философов можно увидеть ранние попытки определения понятия «интерес». Например, Аристотель считал интерес общей потребностью человека как гражданина и члена общества [50]. В Новом времени мыслители также уделяли значительное

внимание проблеме интереса. К.А. Гельвеций сравнивал интерес с «великим волшебником», который изменял вид всякого предмета в глазах всех существ» [39]. Российские ученые также занимались проблемой познавательного интереса. В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «интерес – это особая эмоциональная окраска мыслей, сопутствующих процессу овладения знаниями» [69]. К.Д. Ушинский отмечал, что роль познавательного интереса заключается в том, чтобы он побуждал индивидуума учиться в течение всей жизни [71].

Современные исследователи продолжают изучение интереса как элемента познавательной деятельности. А.Г. Волостникова утверждает, что «познавательный интерес – это соединение волевых, эмоциональных и мыслительных процессов» [38]. Д.А. Лукашенко выделяет следующие условия, характерные для познавательного интереса: свобода выбора, новизна, направленность, избирательный характер [52].

Понятия «интерес» и «познавательный интерес» следует различать. Познавательный интерес направлен непосредственно на учебную деятельность, в то время как занимательность внешне привлекает, но не способствует раскрытию сущности, а напротив, отвлекает от нее [57].

По мнению Г.И. Щукиной, познавательный интерес являет собой избирательную направленность личности, обращенную к области познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знаниями [75]. Эта направленность стимулирует ученика к освоению новых знаний и вызывает стремление к более глубокому пониманию существующих. В процессе познания человек занимается самостоятельной поисковой деятельностью ответов на возникающие у него вопросы. Возникает увлеченность процессом поиска знаний, в качестве дополнительной мотивации подключаются положительные эмоции от успехов. Познавательный интерес также придает

направленность таким психическим процессам, как память, мышление и воображение.

Проблема формирования и развития познавательного интереса является одной из основных проблем в педагогике. Он лежит в основе всей учебной деятельности, придает ей целенаправленный, творческий характер.

В устоявшейся системе образования недостаточно внимания уделяется увлеченности человека процессом обучения. Существует ошибочное мнение, что принуждение к учебе ведет к лучшим результатам учебной деятельности. На самом деле вызвать интерес к обучению не только возможно, но и необходимо для активизации познавательной деятельности ученика. Как говорил Песталоцци И.Г., школа должна организовать многостороннюю деятельность детей, развивающую их "ум, сердце и руки", опираясь на стойкие познавательные интересы. Они были и остаются важным мотивом к обучению.

Познавательный интерес не возникает у человека с рождения, он формируется в процессе социализации и является продуктом воспитания. Как отмечает Г.И. Щукина, познавательный интерес – глубокое личностное образование, не сводимое к отдельным свойствам и проявлениям. Психологическую природу познавательного интереса составляет целый комплекс интеллектуальных, эмоциональных, волевых процессов. Когда учитель опирается на интерес, он содействует эмоциональному подъему ученика, развитию его воли, интеллекта. Особенность интереса в том, что он содержит в себе единство объективного и субъективного, поэтому целенаправленное воспитание интереса может опираться на объективные свойства явлений, процессов действительности, привлекающих учащихся [27, с.8].

Как утверждают А.А. и А.Н. Прядехо, интерес, являясь побудительной силой, положительно влияет на такие психические познавательные функции,

как внимание, восприятие, мышление, память, мотивационноэмоциональную сферу, манипулятивно-практическую деятельность, волю и осязательные процессы. Мыслительные процессы, по мнению этих исследователей, составляют ядро личности, а интерес состоит из интеллектуальных, эмоциональных и волевых ее проявлений [63].

Е.А. Шалыгина предлагает такую классификацию функций познавательного интереса:

1. Избирательная функция, то есть выбор объектов, их классификация по степени важности для индивидуума, определение отношений к ним и способов взаимодействия с ними.
2. Ориентирующая функция напрямую связана с избирательной функцией. Она создает условия для более глубокого понимания целей и объектов.
3. Побудительная (энергетико-динамическая) функция задает динамику деятельности, ее эмоциональный фон, силу, определяет отношению учащегося к получению новых знаний [74].

Однако развитие познавательной потребности у одних детей может протекать иначе, чем у других. Исследования Л.И. Божович показывают, что у учеников могут наблюдаться разные уровни познавательного отношения к действительности: часть детей имеет более высокий уровень стремления к познанию, и их познавательная потребность имеет теоретический характер, у другой же части эта потребность связана с практической деятельностью [35]. Как отмечает М.В. Матюхина, познавательная потребность вначале опирается на житейские знания, а затем закладываются предпосылки к усвоению теоретических, научных знаний [56]. В свою очередь, как в своем исследовании отмечает Дж. Брунер, развитие познавательного интереса и становление типа мышления во многом зависят от культуры общества, из которого происходит ученик [47].

По мнению Н.Ф. Талызиной, единственной целью учебной деятельности является получение знаний. Если человек не имеет в этом потребности, или же знания не являются средством достижения какой-либо иной цели, то сам процесс обучения кажется бессмысленным [70].

О.Н. Клейнос отмечает, что с познавательной деятельностью связаны такие психические процессы, как внимание, мышление и память. Они протекают благополучно, если познавательная деятельность ощущается не по принуждению [49]. За любой целью всегда стоит мотив. Но если человек способен ясно осознавать цель, то мотивы часто могут быть скрыты от сознания.

Мотивы учебной деятельности делятся на внешние и внутренние. Внешние мотивы не связаны с учебной деятельностью и получаемыми знаниями, они опираются на процесс обучения как на способ достичь иных, часто неосознанных, целей. Внутренние мотивы, напротив, напрямую связаны с познавательным интересом. В этом случае целью является получение знаний по выбранному предмету, и только в этом случае в процессе учения удовлетворяется познавательная потребность. Соответственно, эффективность обучения напрямую зависит от того, какие мотивы являются ведущими [70].

Но существует и другой подход к пониманию мотивации самой учебной деятельности. В парадигме личностно-ориентированного обучения познавательному интересу отводится роль потребности, выступающей мотивацией поведения человека. В связи с этим традиционное понимание образования в виде овладения учащимися знаниями, умениями, навыками должно быть переосмыслено. Образование в таком случае выступает, прежде всего, как процесс становления человека. [30] Так, в системе развивающего обучения В.В. Давыдова познавательная деятельность имеет своей конечной

целью самоизменение учащегося, т. е. его движение от незнания к знанию (это и есть отчасти та «другая потребность», к удовлетворению которой иногда опосредованно приходит ученик в традиционном обучении). Очевидна разница и в представлениях о мотивации учения. Если потребности в знаниях у ученика может и не быть, то потребность в самоизменении как стремление стать лучше (умнее, сильнее, успешнее, опытнее, компетентнее и т. д.) у ребенка в том или ином виде всегда присутствует. И в этом состоит исходное отличие «знаниевого обучения» от развивающего. В одном случае главное – усваивание знаний, во втором – развитие ребенка. Как видно, разница заключается в понимании самой позиции ученика. В одном случае — просто усваивающего, получающего знания; в другом — стремящегося посредством этих знаний измениться. Таким образом, если в функциональном обучении знания выступают конечной целью и результатом деятельности, то в развивающем обучении они служат цели самоизменению ученика, играя роль мощнейших средств и факторов его роста [66].

Как отмечает Е.М. Мордина, основными положениями для развития познавательных интересов, входящих в обучаемость студентов, являются:

- Осознанность собственной мыслительной деятельности;
- Способность проникать в суть вопросов, возникающих при решении профессионально-направленных задач, умение осознавать причины явлений, образующихся в системах, способность предугадывать дальнейший ход событий;
- Способность видеть и осознавать систему в целом, когда не только вникают в ее сущность, но и рассматривают все, что с ней связано, и в то же время не упускают из виду детали процесса или явления;

- Умение вносить изменения в свои выводы и решения в связи с меняющимися обстоятельствами (отсутствие шаблонов в решении задач, а также предвзятых мнений);

- Умение не принимать на веру любое положение (как свое, так и чужое), а подвергать его критическому рассмотрению, взвешивать все доводы за него и против, и лишь после этого соглашаться с определенным положением или отвергать его [58].

К числу основных параметров, на основании которых можно дать оценку степени увлеченности учащихся различными видами деятельности на уроке, М.Г. Исагаджиева относит: сосредоточение учащимися внимания на учебной ситуации, проявление внимания, включенность в работу, обращение к преподавателю с вопросами, понимание значения учебной деятельности, стремление к самостоятельной постановке целей и их осуществлению, желание выполнять задания старательно и оригинально, а также внимание к оценке своей работы и работ однокурсников преподавателем [46].

Как утверждает в своих исследованиях Л.М. Акиф Гызы, структура познавательной активности личности содержит три основных компонента: мотивационный, содержательно-операционный и волевой.

- Мотивационный компонент содержит в себе мотивы, интересы, потребности и т.д., направляющие учащихся на активную учебную деятельность. Он ориентирован на сохранение познавательной активности в процессе обучения и на всех этапах познания во время внеаудиторных занятий учебного характера;

- В содержательно-операционный компонент входит обладание учащимися системой ведущих знаний и способов учения.

– В период усвоения и применения знаний волевой компонент ориентируется на наличие благоприятных условий, устранение затруднений и оказание конкретной помощи студентам в этой области [26].

Л.И. Запороженко считает, что самым высоким уровнем познавательной активности является творческая активность, особенностью которой является проникновение в сущность явлений, поиск новых способов решения проблем, используя при этом исследовательскую деятельность [44].

Таким образом, познавательный интерес является одним из основных условий для успешного обучения. Он активизирует многие психические процессы и способствует лучшему усвоению информации. Педагогу следует уделять много внимания развитию познавательного интереса учащегося, ведь от этого напрямую зависит продуктивность всего процесса обучения.

1.2. Анимация как вид искусства

Анимация – довольно широкое понятие в современном мире. Оно включает в себя как одушевление выдуманных героев в процессе создания фильмов и видеоигр, так и движение текста, геометрических фигур, трансформацию одних элементов в другие, спецэффекты, стилизованные и реалистичные, и этот список можно долго продолжать. Эффект иллюзии движения заключается в способности сетчатки человеческого глаза сохранять световое изображение предмета даже после того, как предмет исчезнет из поля зрения. Когда кадр фильма меняется, мы все еще видим след предыдущего кадра, и поэтому киноизображение нам кажется непрерывным. В биологии это явление называется персистенцией (от лат. *persisto* — постоянно пребывать, оставаться).

На сегодняшний день в анимации существует множество различных техник, далее будут перечислены основные из них.

1. Традиционная (рисованная) анимация.

Эта техника использовалась в большинстве мультфильмов 20 века. Анимация создавалась вручную на бумаге, затем переносилась на прозрачные ацетатные листы, раскрашивалась и фотографировалась кадр за кадром с помощью камеры рострума.

Традиционная анимация делится на несколько различных подтипов:

- 1) Полная анимация. Ее выделяет высокое качество, плавное движение и высокая сложность создания. Скорость ее воспроизведения – 24 кадра в секунду.
- 2) Лимитированная анимация. Рисунки в ней менее детализированы или сильно стилизованы, она также использует меньше кадров, чем полная анимация, но и использует гораздо меньше бюджета.
- 3) Ротоскоп. Обрисовка отснятого на кинокамеру материала кадр за кадром.
- 4) Комбинированная анимация. Комбинация отснятого материала с живыми актерами и анимации.

2. Stop-motion анимация.

- 1) Кукольная анимация. Покадровая съемка кукол на построенных декорациях.
- 2) Пластилиновая анимация. Персонажи, выполненные в этой технике, выполнены из пластилина, благодаря чему легко меняют форму.
- 3) Перекладная анимация. Персонажи собраны из кусочков материалов и двигаются благодаря покадровому перемещению этих кусочков.

- 4) Объектная анимация. Анимация неподвижных предметов.
- 5) Пиксиляция. Съемка людей в технике stop-motion.

3. Компьютерная анимация.

- 1) 2D анимация. Создание двухмерной (векторной или растровой) анимации с помощью компьютера.
- 2) 3D анимация. Анимация трехмерных моделей, созданных на компьютере.

Одной из отличительных особенностей анимации от остальных видов кино является то, что для ее просмотра не всегда нужен экран. Многие в детстве рисовали своеобразные «флипбуки» (от англ. flip – переворачивать, book – книга) – анимации в блокнотах, тетрадях, где каждый кадр рисовался на отдельном листке, а иллюзия движения персонажа достигалась быстрым перелистыванием получившихся кадров особым образом. Сейчас в продаже существуют флипбуки с готовым содержанием.

Но даже до изобретения бумаги человек стремился к созданию оптической иллюзии движения. Во Франции обнаружили пещеру с очень необычными наскальными рисунками, каждый из которых состоит из двух или более изображений. Художники, жившие около 30000 лет назад, рисовали походки и бег животных, качание головами, взмахи хвостами. Ученые предположили, что столкнулись с работами древних аниматоров, которые использовали мерцающие огни факелов для получения иллюзии движения своих персонажей (см. рис. 1.2.1) [25].

Также в пещерах Франции и Испании исследователи обнаружили диски, сделанные из камней и кости, на которых были вырезаны несколько изображений бегущего животного, что сильно напоминало отдельные кадры

анимации. В центре дисков просверлено отверстие. Во время экспериментов ученые продевали сухожилия животных сквозь это отверстие и вращали диски: нарисованные звери начинали двигаться.

В Иране был найден глиняный сосуд, возраст которого оценивается в 5200 лет. На чаше имеется пять последовательных изображений с горным козлом. Если начать вращать сосуд, можно увидеть, как козёл прыгает возле деревьев, пытаясь достать листья [3].

Египетская фреска в гробнице Хнумхотепа II, созданная около 4000 лет назад, посредством длинной серии рисунков изображает борьбу двух людей. Такой подход древних людей к визуальному повествованию очень напоминает современные раскадровки к мультфильмам [14].

Вероятно, что эти древние изобретения являлись первыми попытками создания небольших анимационных фильмов, но едва ли их можно было смотреть способом, привычным для нас. В те временные периоды еще не существовало средств воспроизведения анимации, благодаря которым возникала бы иллюзия движения.



Рис. 1.2.1. Анимация, выполненная пещерными людьми.

Все изменилось, когда в 1646 году Христианом Гюйгенсом был изобретен «Волшебный фонарь» – первый прототип проектора, где использовались нарисованные на прозрачном стекле изображения. Внутри его корпуса с отверстием или объективом располагался источник света в виде свечи. На пластины из стекла наносились изображения, которые проецировались через оптическую систему аппарата. В 1700 году были описаны техники оживления картинки, получаемой с помощью «волшебного фонаря»: обычно некоторые детали (например, конечности), расписывались на одном или нескольких дополнительных слоях стекла и перемещались вручную или небольшими механизмами на неподвижном слайде [22].

Популярными темами для представлений были вращающиеся паруса ветряной мельницы, шествие фигур, пьющий из стакана человек, голова, у которой двигались глаза, и даже крысы, прыгающие в рот спящего человека.

Зачастую использовались религиозные, сказочные и мистические образы, которые при определенном освещении производили на зрителя завораживающий или пугающий эффект [16].

К арсеналу существующих эффектов «волшебного фонаря» в 1830-х и 1840-х годах добавился эффект «растворения» одного изображения в другом. Обычно зрителям демонстрировалась смена времен года, возникавшая благодаря тому, что слайд с цветущим деревом медленно подменялся на проекцию осеннего пейзажа [15]. Иногда этим же способом сменяли друг друга слайды лесов и соборов [23].

Затем в 1832 году Жозеф Плато построил фенакистископ – аппарат из картонного диска с прорезанными отверстиями, который содержал рисунки персонажей, двигавшихся при вращении деревянного диска. Как говорил сам изобретатель, «принцип, на котором основан этот оптический обман, очень прост. Если несколько предметов, постоянно меняющих форму и положение, будут последовательно возникать перед глазами через очень короткие промежутки времени и на маленьком расстоянии друг от друга, то изображения, которые они вызывают на сетчатке, сольются, не смешиваясь, и человеку покажется, что он видел предмет, постоянно меняющий форму и положение» [65].

В 1833 году американец Уильям Джордж Гоннер сконструировал зоотроп. Он работал по тому же принципу, что и фенакистископ: цилиндр с вертикальными разрезами и лентой с кадрами анимации, размещенной по внутренней окружности. Когда цилиндр крутился, через отверстия зрители могли видеть движущееся изображение. Его преимуществом перед фенакистископом было то, что анимацию могли наблюдать одновременно несколько зрителей. Щель в зоотропе стала своеобразным прототипом затвора камеры.

У данного изобретения позже появилось множество модификаций. Одним из наиболее интересных вариантов стал объемный зоотроп, сконструированный в 1887 году Этен-Жюль Мареем. Его главным отличием от исходного варианта была замена плоской ленты с кадрами анимации на десять маленьких скульптур чайки в полете, где каждая из фигурок представляла собой определенную фазу движения (см. рис. 1.2.2) [11].

1868 год был примечателен созданием кинеографа англичанином по имени Джон Бернс Линнет. Его изобретение заключалось в том, что кадры анимации наносились на отдельные листы бумаги и сшивались в тетрадь. Если быстро перелистывать ее особым способом, можно наблюдать анимированное изображение. Иными словами, кинеограф является первым запатентованным флипбуком. Позже метод создания и просмотра флипбуков ляжет в основу рисованного анимационного кино и сохранит свою популярность до наших дней.

Французский инженер Эмиль Рейно соединил вращательный барабан зоотропа с зеркальной системой фенакистископа и назвал получившийся прибор «праксиноскопом Рейно». 28 октября 1877 года с помощью этого изобретения он продемонстрировал публике «Светящиеся пантомимы»:

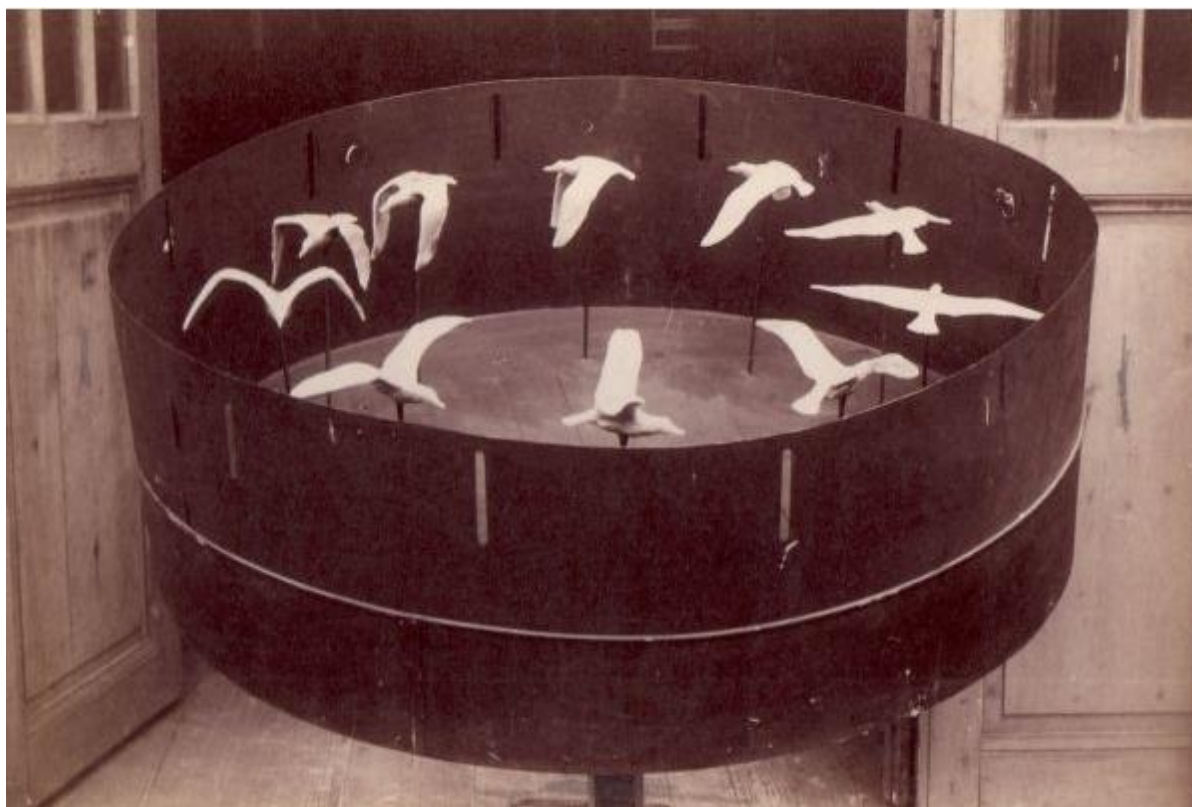


Рис. 1.2.2. Этен-Жюль Марей. Объемный зоотроп.

собственный рисованный анимационный фильм. Картина также известна как первый пример использования перфорированной пленки. Его фильмы не фотографировались, а наносились вручную на прозрачную ленту. К 1900 году «Светящиеся пантомимы» посмотрело более полумиллиона зрителей. В современном мире дата демонстрации этого произведения празднуется как международный день анимации.

Первым мультфильмом, записанным на стандартной киноплёнке, стал «Очарованный рисунок» 1900 года, после него в 1906 году появился фильм «Комические фазы смешных лиц». Создал обе картины американец по имени Джеймс Блэктон, которого сейчас по праву называют родоначальником американской анимации [4]. Они содержат серию юмористических эпизодов с участием вымышленных комических персонажей. Это был первый пример использования комбинированной анимации, то есть совмещения натурных съемок и анимированного изображения. Особенно в них интересно то, что автору удалось изобразить иллюзию взаимодействия реальных людей с нарисованными героями.

В 1908 году французский художник Эмиль Коул создал первый анимационный фильм «Фантасмагория» с использованием того, что позже назовут методом создания традиционной покадровой мультипликации. Он показывает приключения персонажей, состоящих из простых фигур, их перемещения по экрану и даже трансформацию в другие действующие лица, объекты [4].

В 1909 году российский режиссер с польскими корнями Владислав Старевич снимает два фильма о насекомых – «Жизнь Стрекоз» и «Жукискарабеи». Изначально это должны были быть документальные фильмы о жизни насекомых, но «актеры» становились неактивны под жарким светом ламп, и тогда аниматор, сделав из панцирей насекомых муляжи и, прикрепив

к ним шарнирные лапки, снял первый в мире кукольный анимационный фильм, «Lucanus Cervus», который, к сожалению, был утерян. В нем рассказывалось о битве двух самцов жука-рогача за самку. Первые зрители не смогли догадаться, каким образом автор заставил насекомых играть на камеру, и восхищались результатами «дрессуры» [48].

В 1911 году американский художник Уинсор МакКей нарисовал короткий мультфильм «Маленький Немо», основанный на персонажах его собственных комиксов. Для создания мультфильма автором было сделано более 4000 рисунков на рисовой бумаге. Окрыленный успехом, через год автор выпускает новый фильм, «Как действует комар», а в 1914 году он представляет публике свой самый известный шедевр, «Динозавр Герти» (см. рис. 1.2.3). Герти делает трюки, как дрессированный цирковой слон. Ее стиль анимации был натуралистичным, очень непривычным для того времени. Она ритмично дышит, перемещает свой вес при движении, и ее брюшные мышцы работают волнами, когда она пьет воду. Герти даже обладает характером – будучи в целом дружелюбной, она порой ведет себя капризно, игнорируя команды своего хозяина. Уинсор МакКей первым начал использовать ключевую анимацию, циклы движения и нумерацию кадров [6].

Также в 1914 году Эрлом Хердом на John Bay Studios был изобретен революционный метод создания анимационного кино, который в разы упростил аниматорам работу: персонажи рисовались на целлулоидных листах и накладывались на фон, который теперь не нужно было обводить для каждого нового кадра. Эта технология оказалась настолько удобной, что ее продолжали использовать вплоть до конца 20 века.

В 1915 году Макс и Дэйв Флейшер изобрели ротоскопирование, метод получения реалистичного движения путем обрисовки отснятого материала с

живыми актерами. Студия братьев Флейшеров позже станет известна своими мультфильмами про Клоуна Ко-Ко, Бетти Буп, Морячка Попая и Супермена.

Маккей в дальнейшем продолжал выпускать новые фильмы, но он оставался незаметным одиночкой, в то время как крупные студии все больше

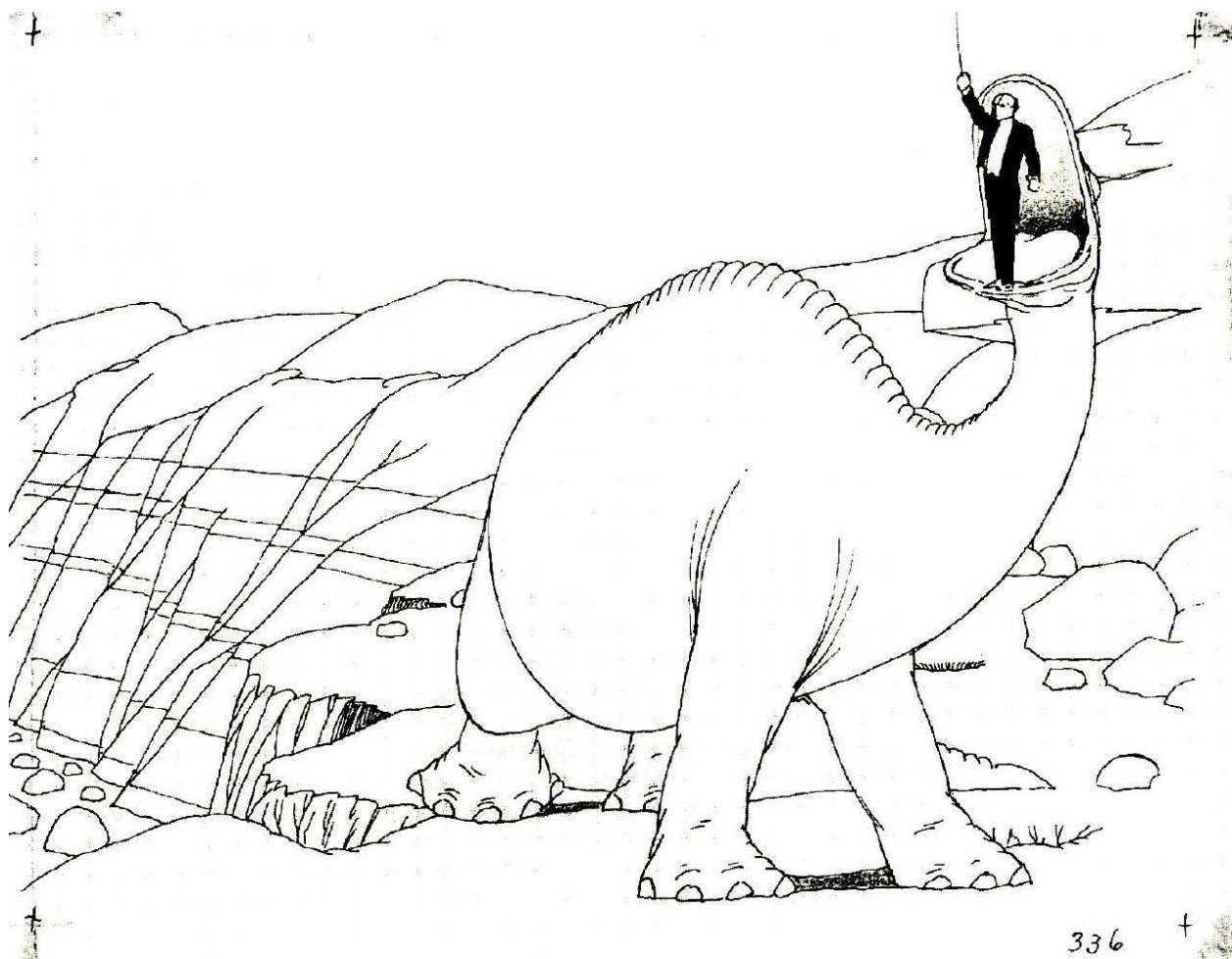


Рис. 1.2.3 Уинзор МакКей. Динозавр Гerti.
захватывали внимание зрителей. В итоге он, не выдержав конкуренции, ушел из анимационного кино [7].

Первым известным полнометражным мультфильмом стал «Апостол» 1917 года, срежиссированный Квирино Кристиани. В результате пожара единственная имевшаяся копия была уничтожена, и картина считается утерянной [9].

В 1920 году Отто Мессмер из Pat Sullivan Studios придумал образ знаменитого Кота Феликса. Данный персонаж стал главным героем первого коммерческого мультсериала и привлек к себе большую аудиторию. [4]

В 1923 году Уолт Дисней, после банкротства его студии Laugh-O-Grams, приезжает в Лос-Анджелес, чтобы открыть новое дело. Его новым проектом становится серия фильмов из цикла «Страна чудес Алисы», где повествуется о приключениях девочки, которая являлась снятой на камеру реальной актрисой и взаимодействовала на экране с анимационными персонажами [17]. Данные киноленты оказались замечены влиятельными дистрибьюторами. Но считается, что первый успех молодой студии принес короткометражный мультфильм 1928 года «Пароходик Уилли». Главным героем является Микки Маус, использующий животных на корабле, как музыкальные инструменты. Это был самый первый мультфильм с полностью синхронизированным звуком и оригинальным саундтреком, которые, к тому же, были записаны вместе с фильмом на пленку. [17] В 1932 году студия выпустила первый в мире цветной мультфильм – короткометражку «Цветы и Деревья», которая удостоилась премии «Оскар» [8].

В 1933 году была основана студия Warner Brothers. Если на студии Диснея весь художественный процесс контролировал сам Уолт, то здесь художникам давали больше творческой свободы, что дало толчок появлению множества узнаваемых авторских стилей. [7]

В 1930-х годах был так называемый «резиновый период»: руки и ноги мультипликационных героев напоминали резиновые шланги или макароны. Когда на студии Disney появился аниматор Фред Мур, его дизайн персонажей сильно повлиял на стилистику и подход студии Дисней. Именно он поменял дизайн Микки Мауса, сменив старый вариант резинового с жестким телом на упругую форму, напоминающую боб, добавив суставы в конечностях. Он

также переделал персонажу глаза, увеличив их диапазон выражения эмоций. Не так много информации сохранилось о Фреде Муре, но каждый уважающий себя аниматор студии Дисней знает о его вкладе в развитие анимации. Он также повлиял на многие другие студии, например, переработал дизайн дятла Вуди.

Вот, что аниматор Андреас Дежа пишет в своем блоге о Фреде Муре: «Этот парень изменил стиль диснеевской анимации навсегда. И не только Дисней, вы можете заметить его влияние на многие другие студии. Фред Мур был мастером во многих вещах, он усовершенствовал анимационный принцип сжатия и растяжения. Персонажи стали лучше отображать массу тела и стали выглядеть более правдоподобно, чем когда либо. Его рисунки очаровывали... О, боже! Не удивительно, что Уолт поставил его ответственным за анимацию семи гномов на Белоснежке» [2].

Выпустив еще несколько качественных короткометражных мультфильмов, Уолт Дисней решился на отчаянный шаг: создать полнометражный анимационный фильм, используя только рисованную технику анимации. В 1937 году в кинотеатры выходит «Белоснежка и семь гномов». Производство, почти доведшее студию до банкротства, быстро окупилось: фильм имел огромный успех как у критиков, так и у зрителей, возвратив студии достаточно средств, чтобы можно было не только покрыть долги, но и начать разработку новых полнометражных лент. Менее чем за 9 лет студия прошла путь от карикатурного изображения к иллюзии жизни. Сейчас анимация в «Белоснежке и семь гномов» считается эталоном и используется для обучения студентов-аниматоров, потому что на ней можно ярко наблюдать работу классических принципов анимации. Изображать более тонкую актерскую игру персонажей мультипликаторы научатся позже, а на тот момент художники студии без ограничений применяли открытые ими приёмы.

Уже в 40-х годах персонажам стараются изображать внутренний скелет и суставы, тем самым передавая иллюзию жизни еще более убедительно, словно это существо из реальной материи. Демонстрация смены подхода видна в ремейке короткометражки «Orphan's Benefit»: первая черно-белая версия с характерными резиновыми суставами была снята в 1934, а затем в 1941 был сделан ремейк в цвете. Стал заметен большой упор на анатомию персонажей, что сделало их более сложными и похожими на реальных животных [20].

История компьютерной анимации началась в 1940-х и 1950-х годах. Первоначально компьютерная графика использовалась для инженерных, научных и других исследовательских целей, но к середине 60-х годов стали проводиться художественные эксперименты. В 1964 году Уильям Феттер и его команда разработали компьютерную программу, позволяющую создавать трехмерные изображения человеческого тела с помощью графики, и собрали первую компьютерную модель человеческой фигуры для ее использования в конструировании дизайна кабины самолета (см. рис. 1.2.4). Одной из задач Феттера являлась компьютерная имитация эргономики человеческого тела, которая должна была быть и точной, и адаптируемой к различным средам. В итоге это привело к созданию первых трехмерных анимированных моделей с «проволочной» линией (см. рис. 1.2.5) [24].

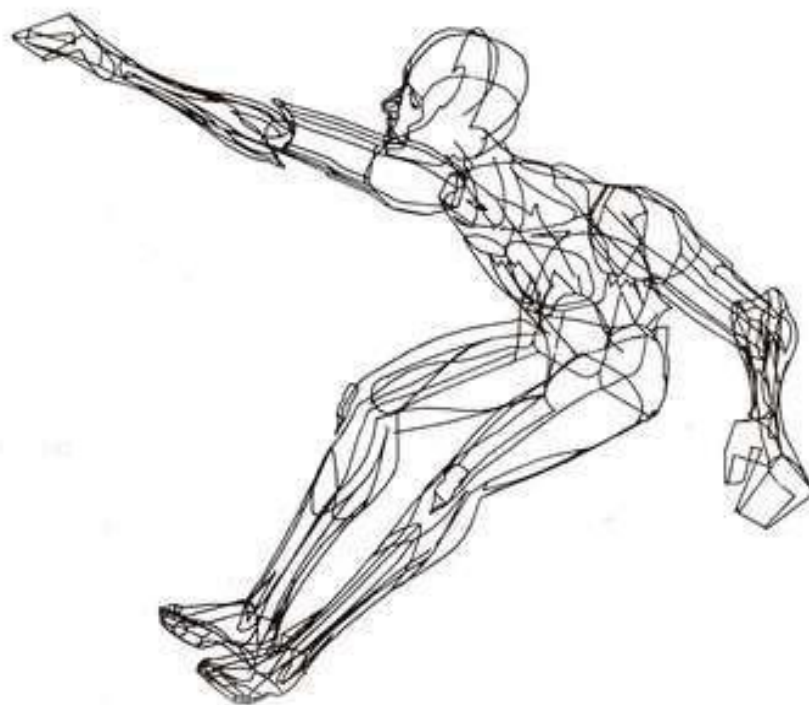


Рис. 1.2.4. Уильям Феттер. Первая трехмерная модель человеческой фигуры.

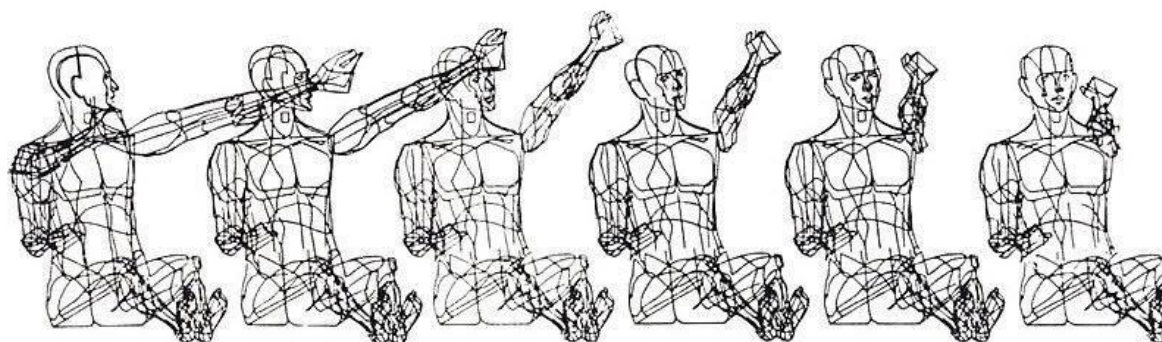


Рис. 1.2.5. Уильям Феттер. Первая анимация трехмерной модели человеческой фигуры.

В 1968 году группа советских ученых, возглавляемая Николаем Константиновым, создает математическую модель движения кошки (см. рис. 1.2.6 и 1.2.7). На компьютере БЭСМ они разработали программу, которая решала дифференциальные уравнения для этой модели, а затем компьютер печатал сотни кадров на бумаге, используя символы алфавита. Когда кадры были последовательно сфотографированы, получилась первая компьютерная анимация персонажа: походка кошки [55].

В 1973 году выходит фильм «Западный мир». Это первая картина, где была использована компьютерная анимация для создания спецэффектов [45].

«Приключения Андре и пчелки Уолли», первый компьютерный мультфильм в истории человечества, вышел в 1984 году. Он был создан диснеевским аниматором Джоном Лассетером в студии Lucasfilm, которая позже была переименована в Pixar. Персонажи в нем были анимированы с учетом принципов классической анимации, поэтому за их движением интересно наблюдать, даже с учетом технических ограничений компьютеров того времени [21].

Поэкспериментировав с короткометражными компьютерными мультфильмами, Pixar в 1995 году сделали первый в мире полнометражный анимационный фильм, который очень понравился зрителям и принес студии и CGI анимации в целом огромную популярность. С годами она все больше стала вытеснять рисованную анимацию с экранов, как и начала широко использоваться в видеоиграх, спецэффектах для кино и сериалов. Но следует помнить, что компьютер – всего лишь инструмент, и компьютерную анимацию не делают компьютеры так же, как и карандаши не рисуют сами по себе. Фильмы создают люди.



Рис. 1.2.6. Николай Константинов. Компьютерная модель кошки.

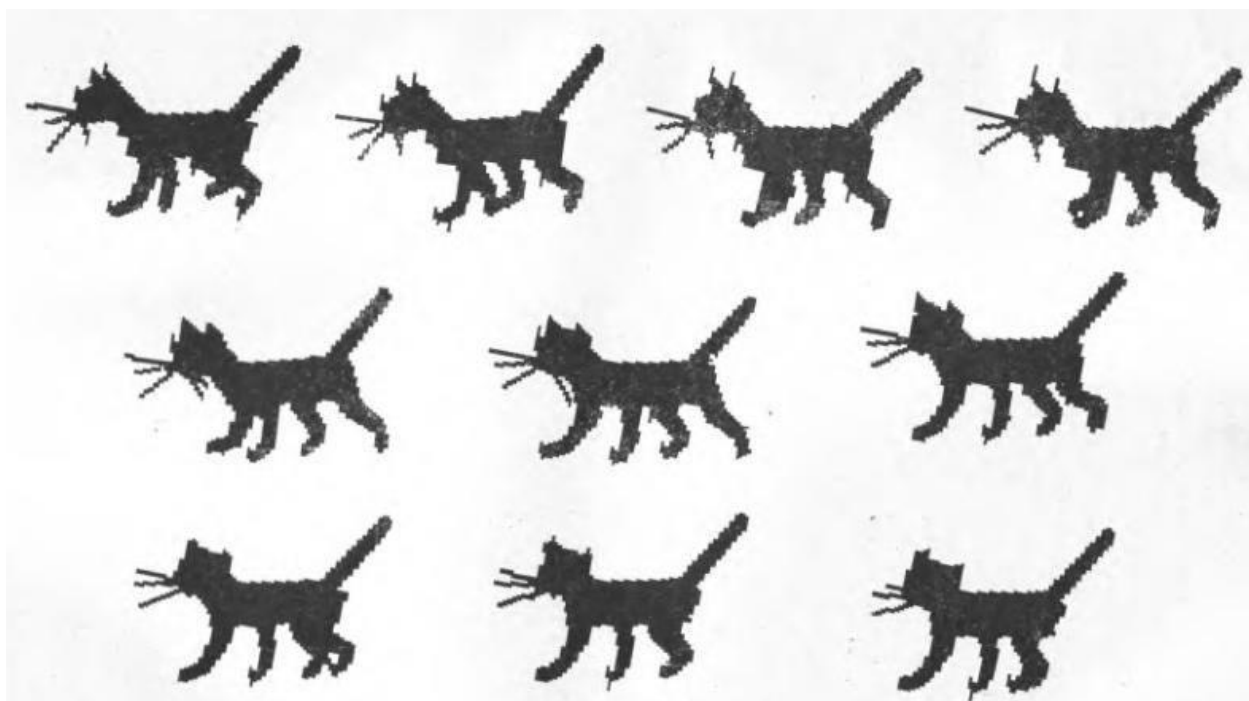


Рис. 1.2.7. Николай Константинов. Кадры анимации компьютерной модели
кошки.

Итак, уже в период палеолита люди пытались передать ощущение движения живых существ в наскальных рисунках, резьбе по дереву и кости, предметах домашнего обихода. Позже было создано множество примитивных прототипов современных проекторов, которые использовались для развлечения публики. 20 июля 1877 года французский инженер Эмиль Рейно изобрел праксиноскоп – прибор, позволявший увидеть движение отдельных рисунков, нанесенных вручную на длинные ленты без использования фотографии. В 1900 году американец Джеймс Стюарт Блэтон открыл метод покадровой съемки, использующийся до сих пор. Это создало условия для бурного развития мультипликации в 20 веке, когда появилось множество разнообразных техник анимации, начиная с фильмов, нарисованных на бумаге, и заканчивая трехмерными компьютерными лентами.

1.3. Методические основы развития познавательного интереса учащихся средствами экранных искусств

Проблема активизации познавательного интереса является одной из ведущих проблем в современной педагогике. Суть активизации обучения заключена в активизации обучающей деятельности педагога, в поиске и применении им результативных методических приемов организации учебнопознавательной деятельности учеников и в активизации деятельности самих учащихся посредством ее самоорганизации и самоконтроля, развития в ней творческого начала [53]. Методов и приемов активизации познавательного интереса существует множество.

С.Л. Волкова представляет становление познавательного интереса учащихся как комплексный процесс его формирования, поддержания и

развития, неотделимый от общей направленности процесса обучения и воспитания [37].

Л.В. Павлова заметила, что познавательный интерес к процессу обучения формируется под влиянием методики изложения учебного материала, его содержания и применения современных средств обучения. Качество усвоения учебного материала и его дальнейшая реализация в профессиональной деятельности зависит от того, как построен урок и какие цели он преследует. [60]

Для возникновения интереса к обучению творческим специальностям следует так организовывать деятельность учащихся, чтобы для успешного выполнения учебного задания им было бы необходимо задействовать определенный объем полученных знаний, умений и навыков [61].

М.А. Чучуева в своих исследованиях отмечает, что процесс познания представляется в виде последовательной цепочки: восприятие – запоминание – сохранение – воспроизведение – интерпретация полученных знаний. И активизация познания может осуществляться на всех последовательных этапах [73].

И.Ф. Харламов перечисляет следующие методы повышения познавательной активности:

- Мотивация обучающихся к анализу приводимых фактов и примеров, а также к самостоятельному формированию теоретических выводов, понятий и правил;
- Выделение учащимися основных положений и вопросов, а также понимание их логической последовательности в содержании излагаемого материала;

- Постановка задач в соответствии с изучаемыми фактами и примерами и выделение в них существенных признаков, позволяющих делать теоретические обобщения;

- Способность преподавателя наполнять изложение ярким фактическим материалом, меткими замечаниями и афоризмами, интересными деталями, которые могут придать процессу обучения более увлекательный и запоминающийся характер.

- Применение на уроках наглядных и технических средств обучения [72, с. 113].

Как утверждает А.Г. Ободовский, если перед учениками будет наглядный пример педагога, в котором видна любовь к предмету, усердие и живость в его преподавании, то познавательный интерес у учеников формируется гораздо быстрее, и тем больше стараний они прикладывают к процессу обучения [32].

Н.В. Егорова отмечает, что результативность обучения в значительной мере находится в зависимости от того, как ученик эмоционально относится к педагогу и предложенному им заданию. Немаловажно также само отношение обучающегося к сложившейся ситуации, успехам и неудачам при достижении требуемого учебного результата. Это подтверждают многочисленные исследования в области педагогики и психологии [43].

Л.В. Горина одним из методов активизации познавательной деятельности называет эмоциональное стимулирование. Сам процесс чувственного восприятия многих явлений вызывает у людей эмоциональное отношение к ним [40]. Эмоции и чувства имеют сильное влияние на восприятие окружающего мира: они могут омрачить его или украсить яркими цветами, направить ход мыслей в сторону творчества либо меланхолии, добавить движениям легкость и пластичность, или же, напротив, сделать их

неуклюжими. Пребывая в одном и том же месте, в одно и то же время, воспринимая одно и то же произведение искусства, каждый человек по-своему осмыслит и оценит один и тот же материал. Неповторимость и индивидуальность каждого человека неоспорима, однако зависит от окружающих людей то, с каким эмоциональным настроением он воспримет ту или иную ситуацию. [43]

Задача методов эмоционального стимулирования состоит в обеспечении возникновения позитивных эмоций у обучающихся по отношению к познавательной деятельности. О.А. Сергеева выделяет следующие этапы эмоционального стимулирования учащихся:

- Диагностика эмоционального типа учащегося;
- Определение эмоции;
- Выбор эмоционального стимула как необходимого средства воздействия [67].

Существуют такие методы эмоционального стимулирования, как: создание ситуаций успеха, поощрение и порицание в обучении, использование игр и игровых форм организации учебной деятельности.

Создание ситуаций успеха является собой формирование цепочки ситуаций, в которых обучающийся достигает хороших учебных результатов, что приводит к появлению у учащегося чувства уверенности в собственных способностях и легкости процесса обучения. Например, для учеников можно подобрать небольшой ряд заданий по нарастающей сложности.

Поощрение и порицание в обучении. Этот метод заключается в поощрении ученика в момент его успеха и порицании, когда обучающийся переходит границы допустимого.

Использование игр и игровых форм организации учебной деятельности [62].

Одним из самых известных методов активного обучения является дидактическая игра. Главными особенностями дидактической игры являются:

- Принудительная активизация мыслительных процессов и поведения обучающихся;
- Экономия времени;
- Возможности для формирования коммуникативной компетентности;
- Учащимся становится необходимо взаимодействовать между собой;
- Нацеленность на получение и развитие педагогических, интеллектуальных, поведенческих навыков и умений [59].

Дидактические игры могут быть целостно-тематическими и проводиться на протяжении всего занятия, а могут быть фрагментарными и использоваться только на конкретном этапе урока [28].

Активизации познавательной деятельности учащихся также может способствовать введение в занятия электронных средств обучения: презентаций, видеороликов, проекций изображений и т.д. Урок, на котором используются современные компьютерные технологии, является качественно новым типом урока, где преподаватель, соблюдая преемственность по отношению к классическим преподавательским технологиям, согласовывает методику применения электронных средств обучения с методикой изучения нового материала. Например, для изучения нового материала или повторения пройденного эффективно использование во время урока компьютерных презентаций, каждый слайд которых отображает либо фрагмент теоретического материала темы, или музыкальные отрывки, иллюстрации, дикторский текст, детальное решение задачи, компьютерную анимацию [34].

Также компьютерные технологии могут использоваться как вспомогательные средства в выполнении учебных заданий студентами.

Современные компьютерные технологии не только предлагают широкий выбор инструментов для работы: с их помощью можно смоделировать то, что дорого или невозможно выполнить в реальной жизни. Несомненно, это приводит к усилению мотивации обучения и расширяет педагогические возможности [60].

Л.Е. Смирнова предлагает использовать компьютерные игры как вспомогательное средство обучения. Действительно, компьютерные игры сейчас предоставляют большие возможности: они в интерактивной и увлекательной форме могут донести много полезной учебной информации. Они имеют значимые отличия от других видов игр. С помощью средств ввода ученик может активно управлять компьютерной игрой, воздействуя на экранный видеоряд. Яркие образы, появляющиеся на экране, музыка, речь дополнительно воздействуют на учащегося. Кроме того, привлекательна сама новизна такого метода обучения [68].

Э.Р. Лапытова описывает самостоятельную работу как эффективное средство обучения. Современное образование призвано формировать личность, способную самостоятельно творчески решать научные, производственные, общественные задачи, обладать критическим мышлением, умеющую вырабатывать и защищать свою точку зрения, систематически обновлять и пополнять свои знания путем самообразования, применять свои умения на практике. Поэтому организация самостоятельной учебной работы является действенным методом повышения эффективности знаний.

Основными признаками самостоятельной работы являются умение составлять план своей работы, выполнять задания без непосредственной помощи педагога и оценивать результат своей деятельности. Учащийся должен систематически осуществлять самоконтроль за результатами своей работы, корректировать и совершенствовать способы её выполнения. Наличие

при этом проблемной ситуации должно побуждать студентов к самостоятельной творческой и интеллектуальной деятельности [51].

Применение медиатехнологий в образовании нацелено на индивидуализацию обучения в рамках общего учебно-воспитательного процесса. Благодаря индивидуализации обучения каждый учащийся вовлекается в интенсивную, нацеленную исключительно на него работу. Вместе с тем стимулируется и мыслительная деятельность, всесторонне реализуются познавательные потребности, побуждается творческая активность. Электронные медиа предоставляют возможность реализовывать обучение в оптимальном темпе, осуществлять контроль и корректировать процесс усвоения материала, причем результат работы можно увидеть не спустя несколько дней, а непосредственно на уроке. Обучающиеся также обретают возможность создавать и применять собственные методы и приемы работы [42].

В.В. Мантуленко указывает на то, что медиатехнологии предоставляют широкие возможности для применения полученных на занятиях знаний и наглядной демонстрации результатов своей работы. Используя электронные медиа, обучающиеся способны быстро и продуктивно искать необходимую им информацию; создавать собственные презентации для сопровождения докладов; принимать участие в проектной деятельности по учебным дисциплинам, в видеоконференциях, олимпиадах, конкурсах; показывать итоги своей работы в сети Интернет и т.д. Применение медиа в образовании способствует формированию критического мышления, развитию навыков самостоятельной работы и, что немаловажно, мотивирует учащегося к самообразованию [54].

Существует еще один способ мотивации учащихся к самостоятельной работе. Он состоит в построении обучения в системе постановки и решения

проблемных вопросов. Это могут быть такие вопросы, как: Правда ли...? Почему? Что из этого следует? Как это проверить? Возможны ли другие варианты? Оригинальные, нестандартные вопросы активизируют мыслительную деятельность учащихся, способствуют усвоению и упрочнению знаний [64].

Итак, сегодня существует множество эффективных методов формирования и развития познавательного интереса. Наилучшего результата можно достичь, если комбинировать их друг с другом и учитывать личные особенности учащегося.

ГЛАВА 2. АНИМАЦИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА

2.1. Методы и приемы развития познавательного интереса учащихся к обучению экранным искусствам

Интерес является одним из ключевых мотивов обучения. Уровень познавательного интереса зависит от того, насколько доступно и наглядно оформлен учебный материал.

Создание мультфильмов с учащимися во время занятий представляет собой проектную деятельность. Полученные на подобных уроках знания являются долгосрочными, так как для создания мультфильма ученикам нужно использовать знания из многих областей. При этом яркие экранные образы и воодушевление от вида движущихся изображений, нарисованных своими руками, стимулируют познавательный интерес к данным занятиям. Конечным результатом должен являться мультфильм, который можно дополнительно

отправить на различные конкурсы и кинофестивали. Призы и зрительский интерес к фильму способны побудить съемочную группу учеников начать работу над новыми проектами. Занятия анимацией на уроках являются полезной возможностью повысить познавательный интерес к предмету.

С.Р. Ануфриевой была разработана методика для повышения познавательного интереса учащихся младшего школьного возраста к природе родного края. Она заключается в создании анимационного фильма с детьми в рамках учебных занятий. Методика состоит из следующих частей:

1. Для начала нужно познакомить учащихся с литературным произведением.
2. Дать понять, что процесс создания мультфильма – интересный и полезный вид деятельности.
3. Распределить участников проекта по следующим ролям:
 - Режиссёр. Контролирует весь процесс создания мультфильма.
 - Сценаристы. Пишут сценарий для фильма.
 - Оператор. Снимает кадры мультфильма на камеру.
 - Художники. Задают визуальный стиль, оформляют место для съемок.
 - Аниматоры (кукловоды). Оживляют персонажей, двигая их кадр за кадром.
 - Звукорежиссер. Записывает голоса актеров.
 - Музыкальный редактор. Производит выбор музыкального сопровождения фильма.
 - Актеры. Озвучивают мультфильм.
 - Критики/редакторы. Оценивают работу всех участников, делают правки.

После знакомства с литературным источником и повторением его содержания, учащиеся начинают создавать из пластилина героев мультфильма

и предметы декораций. На этом этапе проводится беседа, в ходе которой дети отвечают на вопросы, связанные с темой мультфильма, и закрепляют свое понимание прочитанного произведения.

Чтобы дети смогли создать из пластилина узнаваемых персонажей (животных, птиц), им следует больше узнать о героях мультфильма. Поэтому производится поиск информации: ученики ищут изображения героев и сведения о них. Далее участники с помощью педагога формируют группы, распределяют роли, готовят место для съемки. Цифровой фотоаппарат фиксируется на штативе в одной точке и настраивается для съемки. Далее аниматоры двигают персонажей кадр за кадром, и каждое движение фиксируется оператором на цифровую камеру.

Завершающим этапом работы является монтаж всех кадров в один фильм (видеоклип) на компьютере. На создание мультфильма уйдет более одного урока, и учащиеся могут продолжать работу во внеурочной деятельности, выполняя творческие задания по проекту. В итоге смонтированный фильм просматривается съемочной группой и зрителями, а затем его можно будет отправить на конкурс [33].

Анимация является не только отличным способом формирования и развития познавательного интереса к экранным искусствам, она может побуждать людей к другим видам деятельности. Например, анимация уже использовалась в науке для повышения интереса к молекулярной физике, когда в 2013 году под сканирующим туннельным микроскопом с помощью атомов был снят анимационный фильм «Мальчик и его атом». Он вошел в Книгу Рекордов Гиннеса как самый маленький фильм, выполненный в технике stop-motion [13]. Этим ученые показали, что сложная наука может не только помогать исследовать мир, но и создавать творческие проекты.

Далее будут перечислены методы, которые на протяжении истории анимации использовались для повышения познавательного интереса.

Вначале классическая рисованная анимация создавалась на ватманской бумаге. Когда в индустрию влился Уолт Дисней, он стал совершенствовать анимационные технологии и метод обучения персонала [18]. В то время анимация повсеместно считалась развлечением, достигшим своего предела, поэтому лишь немногие стремились улучшить свои знания. Но тут же возникала проблема отсутствия средств обучения и хороших педагогов.

Новичкам было даже сложнее освоить трюки и приемы, которые уже были открыты к тому времени. Ведущие аниматоры тщательно охраняли свои секреты и не раскрывали их никому. Все нужно было постигать на собственном опыте. В студии Уолта Диснея все было по-другому. Он создавал атмосферу открытости и доверия, в которой каждый художник делился своими приемами и находками. Если художник создавал изображение, которое Уолту нравилось, тот показывал этот рисунок всем специалистам. А если движение героя оказывалось неуклюжим, то Уолт направлял аниматора к более опытным коллегам. Изначально штифты на бумаге находились сверху, но аниматоры заметили, что, когда штифты находятся наверху доски, то посмотреть больше одного рисунка за раз сложно, из-за чего движение было практически невозможно оценить. Когда штифты внизу, аниматор может видеть до пяти рисунков за раз и, следовательно, корректировать их взаимодействие и усиливать четкость движения героя. В итоге оборудование, на котором учились и работали аниматоры, было технически усовершенствовано в соответствии с новыми требованиями. С таким подходом и по сей день продолжается обучение анимации специалистами студии Disney, которые, в свою очередь, часто преподают в различных институтах мира.

Стилистическое развитие анимации также повлияло на то, в каком направлении двигалось обучение новых специалистов.

Многие принципы движения работники студии Диснея вывели, наблюдая за работой Чарли Чаплина. Например, в его актерской игре отчетливо видно, что движение начинается от большей, фокусной массы персонажа, а затем идут детали. Благодаря изучению актерского мастерства в немом кино, аниматоры поняли, что важно не то, что конкретно делает персонаж, а то, как он это делает. Так основным в подходе студии до сих пор является изображение правдоподобного характера, создающее иллюзию жизни на эмоциональном и визуальном уровне.

Со временем работники студии Дисней выпустили несколько полезных обучающих книг. Одними из этих книг является двухтомник Уолта Стенчфилда “Drawn to life-20 Golden years of Disney master classes”. Эти книги являются сборником лекций Стенчфилда, по которым он обучал начинающих работников студии. Они по сей день являются полезным и вдохновляющим материалом. Один из его учеников, Дэйв Пиментел, ведет блог в интернете с обучающими заметками для начинающих, и продолжает подход к рисованию с акцентом на характерные позы-жесты и принципы анимации, как его обучал Уолт Стенчфилд.

Дон Ханн высказывался о своем педагоге так: «Однажды за всю жизнь, ваши пути пересекаются с по-настоящему удивительным учителем, который меняет вашу жизнь навсегда. Для меня и многих, очень многих моих коллег в искусстве, Уолт Стенчфилд был этим учителем. Отчасти художник, отчасти поэт, отчасти музыкант, отчасти любитель тенниса, эксцентричный ученый, мудрый профессор, Уолт Стенчфилд вдохновил целое поколение юных художников не только с его обширным пониманием анимационного ремесла, но также его способностью обучать этому делу и делиться своим энтузиазмом

к жизни в искусстве». Таким образом, мы убеждаемся, что человек, обучающий экранному искусству, черпает знания из нескольких профессий в сфере кино, и готовит разносторонних, заинтересованных специалистов, которые дальше передают и развивают полученные знания.

Формируют интерес к экранным искусствам и анимационные фильмы, демонстрируемые в кинотеатрах, по телевидению и интернету. Многие профессиональные аниматоры, работающие в крупных организациях, выбрали свою профессию именно после просмотра мультфильмов, произведших на них сильное впечатление.

Например, российский и американский аниматор Александр Дорогов рассказывал, как в возрасте около 7 лет он посмотрел советские мультфильмы «Шайбу! Шайбу!» и «Ну, погоди!». Он был так заворожен происходящим на экране, что твердо решил в будущем работать в сфере анимационного кино вместе с создателями его любимых фильмов. Родители заметили живой интерес ребенка к анимации и записали одиннадцатилетнего сына в кружок мультипликации при студии «Союзмультфильм». Здесь Александр обучился основам анимации, стал работать на студии, а позже и сам занялся преподавательской деятельностью [29].

Также для продвижения обучающих видеокурсов, тематических сайтов, студий анимацию используют в рекламных роликах, чтобы привлечь внимание потенциальных студентов. Например, аниматор Адам Филипс, рекламируя свои курсы, для наглядности нарисовал анимацию спецэффектов и наложил их на видео со съемками самого себя. Так рекламный ролик стал более наглядным и вызывающим интерес. Подобный прием еще не раз сможет привлечь внимание студентов к экранным искусствам [1].

В эру цифровых технологий и планшетов стали появляться компьютерные программы, направленные на развитие интереса в обучении

разным профессиям. Для повышения интереса к экранным искусствам компания Disney выпустила приложение, вкратце демонстрирующие процесс производства анимационного кино. Там в интерактивном виде рассказывается о возможностях и особенностях разных профессий, связанных с анимационной индустрией. Особенности этой программы является то, что информация представлена доступно и упорядоченно.

Приложение содержит следующие новаторские особенности:

1. Полная временная шкала истории анимации студии Дисней.
2. Возможность подробно рассмотреть концепты, эскизы и наброски, использовавшиеся при создании диснеевских экранных произведений.
3. Карточки к каждому диснеевскому мультфильму, на которых изображены использовавшиеся цвета. Студент может увидеть и сравнить цветовые схемы фильмов.
4. Инструменты, в упрощенной и понятной форме имитирующие программы, которые используют современные аниматоры.
5. Описание принципов анимации с соответствующими пояснениями.
6. Возможность в интерактивной форме лучше понять процесс производства мультфильмов, в программе переключаясь между этапами их создания. [18]

Мастер рисованной анимации Ричард Уильямс в дополнение к своей книге выпустил обучающий DVD курс Animator's Survival Kit, который содержит не только видеозаписи лекции, но и конкретные примеры анимации, иллюстрирующие книгу. Этот подход с наглядной демонстрацией возможностей анимации привлек к прочтению книги и началу собственных художественных экспериментов немало людей. Недавно появилось приложение «Animator's Survival Kit – Animation Masterclass» для iPad, которое

также содержит много полезной и наглядной информации для будущих специалистов [5].

Анимированные презентации становятся распространенным способом заинтересовать и побудить человека изучать различные профессии. Например, презентация на основе книги «Путешествие героя», написанная Джозефом Кэмпбеллом, до сих пор в обучении используют многие драматурги. Но некоторым профессионалам она пригодилась даже в работе. Джордж Лукас, режиссер эпопеи «Звёздные Войны», пользовался этой книгой во время создания своих фильмов [19]. Иногда желание выбрать профессию в области экранного искусства у человека уже есть, но, чтобы не только позволить его интересу угаснуть, а попытаться разжечь его дальше, можно использовать анимированные презентации.

В презентации от Extra Credit «So You Want To Be An Animator – Building Your Career» даются ответы на вопросы человека, задумавшегося выбрать профессию «аниматор», но не знающего, с чего начать. Применение подобных презентаций эффективно благодаря тому, что анимационные изображения понятны представителям всех культур, когда же для считывания текста желательно знание языка, на котором он написан [10].

Посредством анимации удобно визуализировать сложные операторские задачи: без необходимости участия живых актеров можно выстроить композицию, как это было сделано с помощью трехмерных моделей в обучающем курсе

«Hollywood Camera Work: The Master Course». Студентам это особенно полезно

[12].

С помощью анимации можно продемонстрировать внутреннее устройство киноаппаратуры, например, видеокамеры. Такой способ обучения заинтересует и увлечет сразу большое количество людей в аудитории. После

показа подобных презентаций полученные знания можно будет закрепить в выполнении практического задания.

Во многих учебных заведениях мира, например, CalArts и Gobelins, обучают экранным искусствам профессионалы, сами воспитанные мастерами. Обучение у людей, которые любят свою работу в киноиндустрии, очень вдохновляет студентов.

На японской студии Trigger подготовили сотрудников, в качестве практического задания дав им возможность поработать на анимационном фильме «Академия ведьмочек». Фильм, цель которого была помочь молодым аниматорам набраться опыта, оказался настолько успешным, что зрители захотели продолжения. Студия сняла второй фильм, и в данный момент выпускает сериал. Насколько полезной является производственная практика с грамотными профессионалами.

В Советском Союзе профессиям, связанных с анимацией, обучали при студиях «Союзмультфильм» и «Пилот». Они развивали новые таланты не только с помощью учебных заданий, но и давали им возможность поработать на производстве анимационных проектов. Например, так начинал свой профессиональный путь Александр Дорогов. Когда Дисней стали искать новых работников, они провели конкурс среди лучших аниматоров мира, и именно Александра взяли на обучение и работу в США. Позже он сам стал педагогом при студии Дисней. Александр Дорогов, начавший преподавать анимацию еще при Союзмультфильме, до сих пор продолжает раскрывать новые таланты.

В современном мире обучение анимации стало разнообразней, и доступно множество путей для развития высокопрофессиональных навыков. Одними из самых сильных и известных онлайн школ анимации являются www.animationmentor.com, www.animschool.com и www.dorogov-mentor.com.

На сайте www.Schoolism.com готовят разнообразных специалистов экранных искусств, от дизайнеров персонажей до художников раскадровок.

Подход у педагогов может быть разный, но все они рекомендуют учиться у классических мастеров, на которых учились и росли они сами. Отличными практическими упражнениями является анализ и копирование работ художников классиков, рисование по памяти. Подобные упражнения применимы к анимационным сценам. Студенты смотрят с повтором сцену на протяжении 10 минут, анализируют и запоминают ключевые кадры. После чего видео выключается, а учащиеся рисуют ключевые позы из просмотренного видеофрагмента по памяти. Данный метод часто называют анимационным изложением. Так тренируется аналитическое мышление, пополняется в памяти библиотека анимационных приемов.

Очень многие аниматоры рекомендуют смотреть немое кино, где актеры с помощью своего мастерства максимально старались передать то, что чувствует и выражает их персонаж, не используя диалогов. Педагоги, объясняя принципы анимации студентам, сравнивают ее с музыкой, тем самым давая представление о гармонии и ритме анимационного движения. Также профессионалы рекомендуют разнообразить стилистику своего визуального языка, так как в области кинопроизводства разносторонние, универсальные специалисты высоко ценятся.

Если человек обладает не только навыками классической рисованной анимации, но и способен работать с трехмерными моделями, его возможности в современной киноиндустрии только растут. К тому же, сейчас все эти разнообразные техники анимации отлично сочетаются и дополняют друг друга.

Анимация совмещает в себе множество искусств: прежде всего это рисунок, музыка, актерская игра и литература. В зависимости от методов создания, в

этот список могут также входить скульптура, швейное мастерство, компьютерное моделирование и многое другое. Индустрия постоянно развивается, появляются новые технологии. Когда появилось первое 3D, департаменты спецэффектов предполагали, что их работа больше не будет востребована, но сейчас в кино очень выразительно смотрится именно комбинированная съемка, совмещающая настоящие эффекты и компьютерные.

Учитывая все перечисленные примеры того, как с помощью анимации развивают интерес к экранным искусствам, можно смело утверждать, что это действенный, творческий и интересный способ донесения информации.

2.2. Ход и результаты опытной работы

Все больше появляется анимационных школ, кружков и мастерских, где дети на занятиях могут попробовать свои силы в создании собственных мультипликационных фильмов. Подобные занятия не только вызывают у детей живой интерес, приобщают их к творчеству и учат основам анимации, но и могут являться первым шагом ребенка к будущей карьере в области экранных искусств. В качестве примера можно привести «Большой фестиваль мультфильмов», один из крупнейших в России фестивалей анимационного кино. Во время его проведения открывается анимационная мастерская для детей «Фабрика мультфильмов», где они вместе с педагогами-аниматорами учатся основам съемки анимационных фильмов [36].

Фильм «Апельсиновый сок» был создан в 2016 году в рамках этого фестиваля. В его создании принимали участие дети возрастом от 5 до 16 лет. Педагогами являлись Елизавета Харченко и Мария Орлова.

Данный проект преследовал следующие цели и задачи:

- Проверить на опыте, насколько эффективно занятия рисованной анимацией активизируют познавательный интерес детей.

- Выяснить, какой этап творческого процесса кажется детям наиболее интересным.

- Оценить коммуникативное взаимодействие участников.

Этапы работы:

1. Подготовительный этап. Перед тем как приступить к обучению детей созданию мультфильма, педагоги провели поиски тем для будущего проекта. Так как не было точно известно, какого возраста дети придут в мастерскую, преподаватели готовились к работе с группами детей очень разных возрастов. Идея должна была быть максимально простой, понятной и универсальной, чтобы каждая новая группа сразу понимала, о чем они снимают кино.

Идея создать мультфильм о том, как делают апельсиновый сок, появилась благодаря ассоциациям на первую найденную музыкальную композицию. Поводом для избрания этой темы также послужило желание сделать что-то по-летнему яркое и теплое, ведь фестиваль проходил в ноябре: Москва в это время отличается хмурой, дождливой погодой. Тема выращивания апельсиновых деревьев и изготовления сока из их плодов отвечала этим требованиям.

Как и в серьезной съемочной группе, в мастерской было распределение ролей. Самые старшие ребята отвечали за общее художественное решение фильма. В группе были художники по фонам, художники по персонажам, аниматоры, которые двигали героев фильма под камерой, оператор, который снимал кадры зафиксированной камерой.

2. Рисование аниматика. Аниматик – это серия последовательных рисунков, содержащих ключевые сцены фильма, с выставленным

хронометражем. В производстве мультфильмов аниматик очень часто делается еще до этапа написания сценария.

3. Составление сценария мультфильма и плана действий. После того, как тема была определена, началось написание сценария и планирование дальнейшего хода работы. Процесс создания проекта был разбит на несколько этапов, и педагоги стали разрабатывать задания для каждой группы. Задания должны были быть понятными и достаточно простыми, чтобы каждая группа детей могла справиться с ними за 40 минут.

Эпизоды фильма были распределены по группам. Сценарий мультфильма выглядел следующим образом:

Первый эпизод (первый день). Вырастают апельсиновые деревья.

1 и 2 группы. Тучи поливают семена.

3 и 4 группы. Семена прорастают в саженцы.

5 и 6 группы. Барабанщики играют.

7 и 8 группы. День сменяется ночью. Раскрашивание сцен, которые не успели доделать предыдущие группы.

Второй эпизод (второй день). Апельсиновые деревья расцветают. 9

и 10 группы. Саженцы вырастают в деревья.

11 и 12 группы. Расцветают апельсиновые цветы на крупном плане 13

и 14 группы. Расцветают цветы на общем плане.

15 и 16 группы. Барабанщики раскрашивание недоделанных сцен.

Третий эпизод (3 день). Урожай апельсинов.

17 и 18 группы. Цветы превращаются в апельсины на крупном плане.

19 группа. Цветы превращаются в апельсины на общем плане.

20 группа. Люди и животные поворачивают головы и видят созревшие апельсины.

21 группа. Люди и животные идут собирать апельсины.

22 группа. Люди и животные собирают апельсины на крупном плане.

23 и 24 группы. Люди и животные собирают апельсины на общем плане.

Четвертый эпизод (четвертый день). Приготовление сока.

25 и 26 группы. Люди и животные несут апельсины на завод.

27 и 28 группы. Механизмы работы завода.

29 и 30 группы. Разлив сока по сосудам.

31 и 32 группы. Индивидуальные задания (титры, раскрашивание сцен, сцены со слоном).

4. Финальный подбор музыки. В качестве музыкального сопровождения мультфильма были выбраны композиции группы 1/2 orchestra «Танец Червяка» и «CGCDB».

5. Съемки мультфильма. Период активной работы с детьми в мастерской.

6. Монтаж. Выполнялся педагогами после завершения фестиваля.

Фестиваль длился 4 дня. Каждый день приходило по 8 групп детей, одно занятие с группой длилось 40 минут. Всего над мультфильмом поработали 32 группы по 10-20 человек. Каждой группе была подготовлена своя сцена.

Занятия проходили следующим образом: педагоги показывали детям аниматик, попутно рассказывая про технику анимации, затем класс смотрел предыдущие сцены, снятые другими группами. Далее педагоги объясняли задачу для их конкретной группы. Например, детям нужно было изобразить игру барабанщиков. Они сами пробовали играть персонажей, смотрели, какие нужно совершать действия, какие положения будут ключевыми для анимации игры на барабанах. Затем дети придумывают образ своего барабанщика и садятся рисовать (см. рис. 2.2.1 и рис. 2.2.2). Когда сцена готова, ребенок идет

самостоятельно ее снимать. Отснятый материал педагоги вместе с юными аниматорами просматривают в компьютерной программе.

Еще один плюс анимации как творческого процесса состоит в том, что она дает возможность поучаствовать в разных ролях: режиссер, главный художник, аниматор, монтажер, оператор.



Рис. 2.2.1. Педагог объясняет учащимся задание.

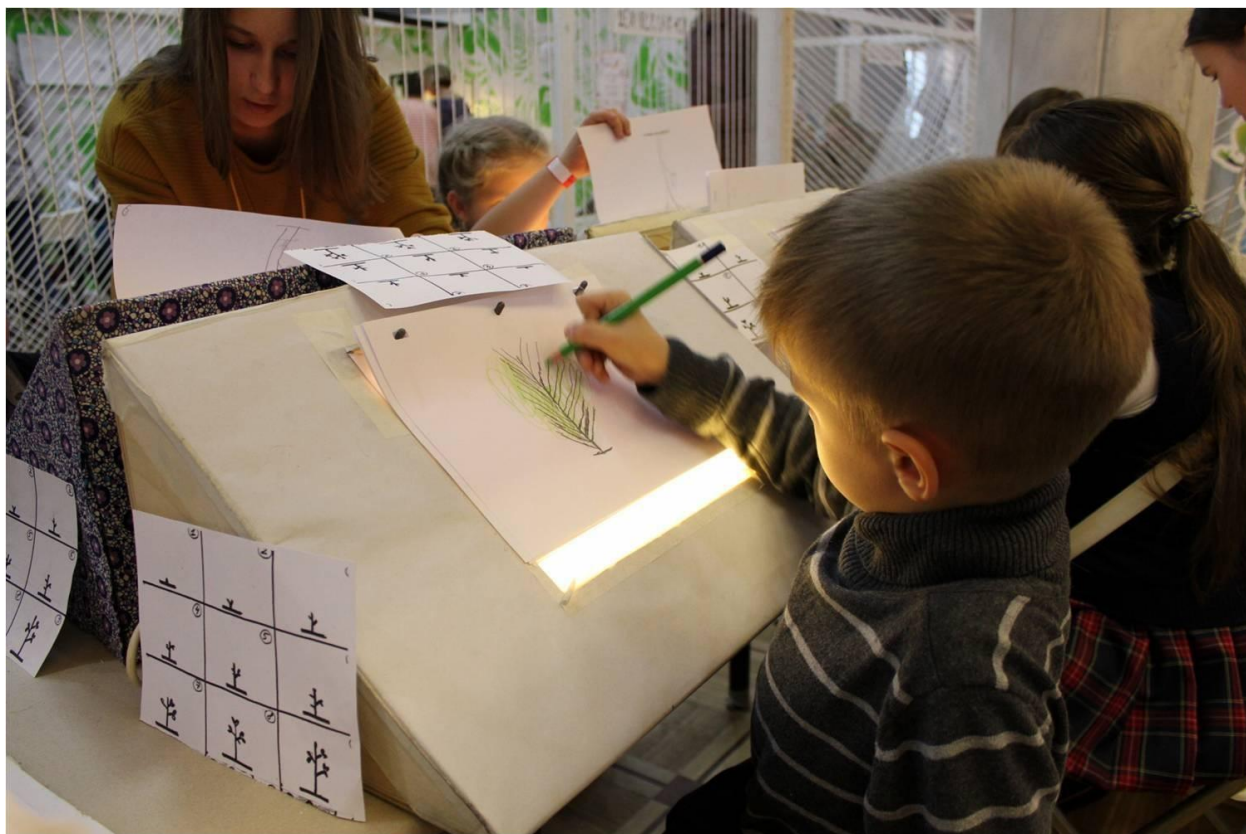


Рис. 2.2.2. Дети рисуют кадры анимации.

Так, например, в мастерскую рисованной анимации приходили дети, которые по тем или иным причинам не хотели рисовать свою анимацию или не любили рисовать в принципе. Иногда ребенок сам не стремился к творческой работе, а некоторые дети

были не очень уверены в своих силах и боялись «испортить» фильм. Тогда педагоги предлагали ребятам роль «заливщика». Когда авторы не успевали раскрасить свои сцены, «заливщики» с удовольствием брались за эту понятную и четкую работу. К примеру, сцена смены дня и ночь рисовалась в течение всех четырех дней фестиваля. В первый день девочка 12 лет сделала всю анимацию этой сцены, и все оставшиеся занятия участники раскрашивали кадры анимации, получая от процесса удовольствие.

Мастерской удалось нарисовать фильм за отведенные ей 4 дня фестиваля, но продемонстрировать его широкой публике удалось только спустя 2 месяца, когда был закончен финальный монтаж под аниматик.

По результатам наблюдений за участниками съемочной группы мультфильма можно описать несколько интересных ситуаций.

На фестиваль пришел мальчик 15-16 лет, заинтересованный в анимации. Он посетил в мастерской три занятия из четырех и сделал сцену, повествующую о том, как муха собирает апельсины (см. рис. 2.2.3). Педагоги порекомендовали ему продолжить развивать свои навыки, и спустя несколько месяцев этого мальчика пригласили на студию

«Союзмультфильм» заниматься простой работой на фильме.

Когда человек начинает учиться анимации, педагоги говорят ему, что анимация – это не копирование реального движения, а ощущение, впечатление от движения или от того, что художник видит или чувствует. Подтверждение этому нашла девочка 5 лет, когда она запомнила и нарисовала свое впечатление от питья сока из картонной коробки (см. рис. 2.2.4).



Рис. 2.2.3. Кадр из мультфильма «Апельсиновый сок».

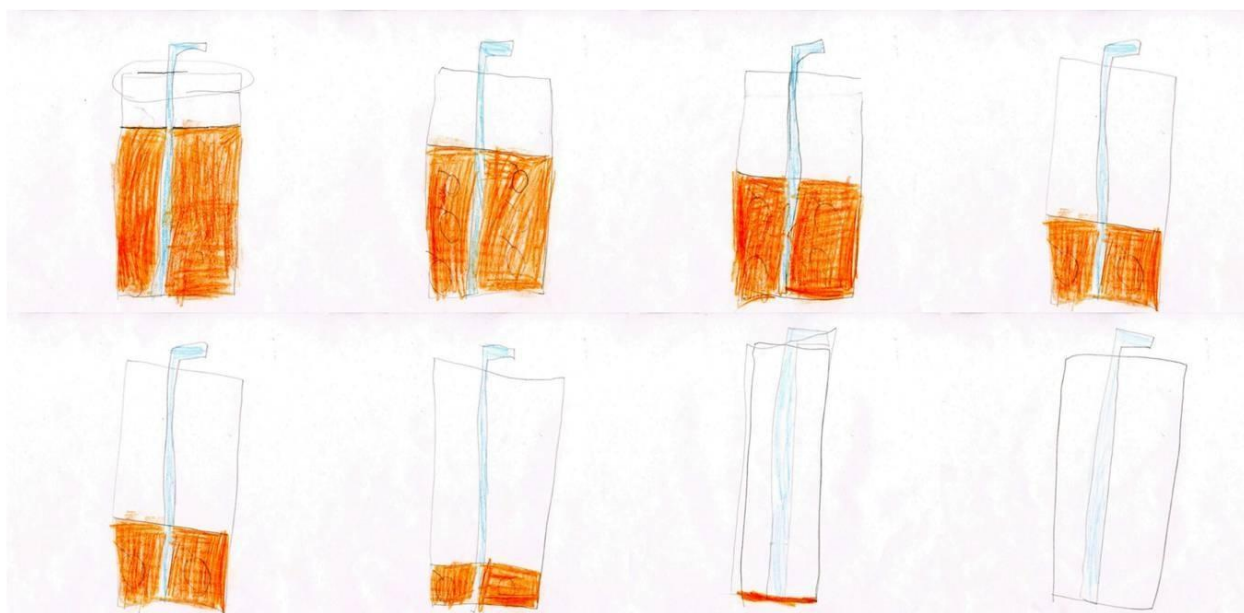


Рис. 2.2.4. Кадры выполненного задания по анимации. Пятилетняя девочка находчиво изобразила свои впечатления от питья из коробочки с соком.

Задание сцены состояло в том, чтобы изобразить, как в какой-либо сосуд наливается апельсиновый сок. Но две девочки 5 лет не захотели делать эту сцену – они решили нарисовать, как кто-то пьет сок из маленькой картонной коробки: предположительно, они чаще сталкивались с такой ситуацией в жизни. У детей больше опыта питья сока из такой коробки, чем наливания его в стакан или кувшин, и им это было более привычно и понятно.

На рисунке девочки можно проследить, что происходит. Все изображения сделаны на отдельных листах друг за другом. На первом кадре полная коробка сока, которая равномерно уменьшается на 2, 3, 4, 5, 6 кадре.

А на седьмом происходит самое интересное. Девочка рисует, как на самом дне еще остается сок, а коробок при этом сжимается. Каждый, кто сталкивался с соком в коробке, понимает, о чем идет речь, и какие специфические запоминающиеся звуки при этом происходят. А затем, когда сок заканчивается, на 8 кадре коробка снова приобретает первоначальные

размеры. Причем девочка не по неумению держать пропорции уменьшает коробку на седьмом рисунке, а по задуманной идее. В данном случае она выделила из своих впечатлений самое характерное, запоминающееся, и нарисовала его. Это довольно тонкое наблюдение. Её соседка, девочка, сделавшая аналогичную сцену, нарисовала этот кадр еще сильнее, в виде гармошки, сложенной вокруг трубочки.

То есть в какой-то момент девочка пила сок из коробки и, скорее всего, не единожды. Она запомнила этот процесс и запечатлела характерный момент, когда сок в коробке заканчивался. Девочка ярко изобразила его в своей сцене, сделав акцент на самом главном.

Был еще один хороший пример того, как ребенок средствами анимации учится экранному мышлению. Девочке 8-9 лет дали задание: нужно было придумать и нарисовать фрагмент механизма по производству апельсинового сока. Это могла быть часть шестеренок, люди, работающие на заводе, кнопки и давящая сока, как в данном случае (см. рис. 2.2.5).



Рис. 2.2.5. Кадры мультфильма «Апельсиновый сок». Девочка 8-9 лет смогла придумать, как использовать всего три рисунка для того, чтобы рассказать историю.

Девочка очень ясно представила себе процесс:

- 1 кадр. Два блока, давящие сок, гора апельсинов.
- 2 кадр. Блоки сжимаются, капли сока вылетают в стороны.
- 3 кадр. Блоки раздвинуты, остались сухие шкурки и мякоть апельсинов. Вся идея и смысл девочка выразила в 3 рисунках, и их оказалось достаточно для передачи истории.

В результате проделанной работы были сделаны следующие выводы: – Создание мультфильмов задействует такие психические процессы, как воображение, восприятие, мышление, наблюдение и память.

- Уровень познавательного интереса к экранным искусствам у учащихся повышался при правильном распределении ролей и предоставлении им четких инструкций, без ограничений в творческой свободе.
- Во время создания мультфильма дети учились работать самостоятельно.
- Процесс производства кино учит работе в команде.
- Многообразие видов деятельности, которыми занимались ученики, чтобы создать мультфильм, позволило разным детям проявить свои творческие способности.

В мультфильме можно заметить большую разницу между стилями и уровнями рисунка, но педагогам удалось организовать работу участников так, чтобы фильм смотрелся целостно, органично и увлекательно.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Явление познавательного интереса было широко рассмотрено в психолого-педагогической литературе такими авторами, как Г.И. Щукина, Л.И. Божович, М.В. Матюхина, Н.Ф. Талызина и др.

Познавательный интерес являет собой направленность личности к учению. Он соединяет волевые, мыслительные и эмоциональные процессы.

Анализ теоретической литературы показал, что существует множество различных взглядов на процесс развития познавательного интереса. Одни исследователи считают конечной целью обучения овладение определенными знаниями и умениями, другие же настаивают на том, что человек прежде всего стремится к самосовершенствованию путем использования получаемых знаний. Несмотря на различия подходов к данному вопросу, все исследователи сходятся во мнении, что познавательный интерес является сложным комплексным явлением и служит одним из главных мотивов учебной деятельности.

К основным методам развития познавательного интереса можно отнести дидактические игры, метод эмоционального стимулирования, творческие задания, использование информационных технологий, построение обучения в системе постановки и решения проблемных вопросов.

Анимация является эффективным средством развития познавательного интереса не только к обучению экранным искусствам, но и многим другим профессиям. Интерес человека к обучению экранным искусствам часто начинает зарождаться благодаря впечатлениям от просмотра качественного анимационного кино, поэтому при обучении экранным искусствам учащимся демонстрируются классические фильмы, после чего вместе с педагогом проводится анализ просмотренного. Привлечение учащихся к созданию анимации в целях ознакомления их с профессией на практике показывает положительные результаты. Этот метод можно применять не только в учебных заведениях, но и на студиях, когда людей обучают во время самого процесса производства анимационного кино. Помимо создания мультфильмов с учащимися на занятиях и прохождения практики на студиях, в обучении анимации применимы такие методы, как наблюдение и анализ актерской игры, анимационное изложение.

Анимация может способствовать повышению познавательного интереса и к другим видам экранных искусств. Так, можно использовать обучающие анимированные презентации, учебные видеоролики, обучающие приложения с элементами анимации, которые в яркой и понятной форме рассказывают учащимся об устройстве студийного кинопроизводства и с помощью наглядных материалов описывают каждый этап съемки фильма. Область анимированных спецэффектов сейчас очень активно используется в кино, и технический прогресс теперь позволяет учиться создавать простые спецэффекты на обычных персональных компьютерах. Использование данной возможности во время обучения экранным искусствам представляется перспективным методом: умения в данной области способны расширить творческие возможности учащихся и побудить их к экспериментам с видеорядом.

Анимация бывает не только персонажной: она лежит в основе моушн дизайна, с ее помощью создаются спецэффекты в видеоиграх, кино, рекламе, также она находит свое применение во многих других областях, связанных с экранными искусствами. Анимация, даже самая простая, выгодно смотрится в презентациях и инфографике. Последнее время наблюдается резкий рост популярности обучающих приложений, и в них можно использовать анимацию для создания интересного интерфейса программы.

Был проведен анализ ситуации создания мультипликационного фильма с детьми в рамках мастерской анимационного фестиваля. Было выявлено, что познавательный интерес детей к экранным искусствам, а также экранное мышление можно активизировать с помощью анимации. Некоторые участники после съемок мультфильма продолжили свое обучение профессии, и уже через несколько месяцев их стали брать на работу крупные студии.

Еще одной положительной стороной съемок мультфильма на занятиях являлось то, что на каждого участника, с разным уровнем подготовки и складом мышления, находилась полезная работа. В итоге каждый учащийся был занят своим делом, которое подходит ему лучше всего.

Были систематизированы методы и формы развития познавательного интереса учащихся к экранным искусствам с помощью анимации. Таким образом, цель работы достигнута, задачи выполнены.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Adam Philips. Learn FX Animation from me [Электронный ресурс]. URL: https://www.youtube.com/watch?v=dKmo_ab0kY4
2. Andreas Deja. Fred Moore" [Электронный ресурс] URL: <http://andreasdeja.blogspot.ru/2011/07/fred-moore.html>
3. Ball, Ryan (March 12, 2008). "Oldest Animation Discovered In Iran". Animation Magazine. [Электронный ресурс] URL: <http://www.animationmagazine.net/features/oldest-animation-discovered-in-iran/>
4. Beckerman, Howard (2003-09-01). Animation: the whole story – Allworth Press, 2003. – 336 с.
5. CartoonBrew. Richard Williams Animator's Survival Kit iPad App [Электронный ресурс]. URL: <http://www.cartoonbrew.com/ipad/animatorsurvival-kit-ipad-app-by-richard-williams-81489.html>
6. Crafton, Donald. Before Mickey: The Animated Film 1898–1928, 1982. – 436 с.
7. Crandol, Michael. The History of Animation: Advantages and Disadvantages of the Studio System in the Production of an Art [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digitalmediafx.com/Features/animationhistory.html>
8. Dirks, Tim. Animated Films Part 1 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>
9. El Apóstol (Lost 1917 Animated Film) [Электронный ресурс]. URL: [http://lostmediaarchive.wikia.com/wiki/El_Apóstol_\(Lost_1917_Animated_Film\)](http://lostmediaarchive.wikia.com/wiki/El_Apóstol_(Lost_1917_Animated_Film))
10. Extra Credits. So You Want To Be an Animator - Building Your Career [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YQGaoj7jnBg>

11. Herbert, Stephen. (n.d.) From Daedaleum to Zoetrope, Part 2 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.stephenherbert.co.uk/wheelZOETROPEpart1.htm>
12. HollywoodCameraWork. Master Course [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Ba2VeRrJqN8>
13. IBM Research "A Boy And His Atom: The World's Smallest Movie" 2013 [Электронный ресурс]. URL: http://www.research.ibm.com/articles/madewithatoms.shtml#fbid=45F_7C2wngs
14. Lessingimages.com. Egypt Tomb . [Электронный ресурс] URL: <https://www.lessingimages.com/search.asp?kw=egypt+tomb&a=I&p=1&ipp=24&s=r>
15. Luikerwaal.com "Dissolving views" [Электронный ресурс] URL: https://www.luikerwaal.com/newframe_uk.htm?/dissolving_uk.htm
16. Luikerwaal.com "Magic lantern - collection of moving magic lantern slides part 1." [Электронный ресурс] URL: https://www.luikerwaal.com/newframe_uk.htm?/wipwaps01_uk.htm
17. Maltin, Leonard; Beck, Jerry. Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons. New York: McGraw-Hill, 1980. – 496 с.
18. Marc Vibbert and Matt Quest. Disney Animated App for iPad [Электронный ресурс]. URL: <https://animationfascination.wordpress.com/2013/08/27/disney-animated-app-foripad-get-it/>
19. Matthew Winkler. What Makes a hero? [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>
20. Orphan's Benefit – Mickey Mouse Short – 1934 / 1941 Comparison [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LMraaNaZFso>
21. Paik, Karen. To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios. San Francisco: Chronicle Books, 2007. – 320 с.

22. Rossell Deac. "The Magic Lantern and Moving Images before 1800".
14 с. 2005. [Электронный ресурс] URL:
[http://www.academia.edu/341263/The_Magic_Lantern_and_Moving_Images_befo
re_1800](http://www.academia.edu/341263/The_Magic_Lantern_and_Moving_Images_before_1800)
23. The Spectator [Электронный ресурс]. URL:
<http://archive.spectator.co.uk/article/18th-july-1835/13/the-colosseum>
24. UW Courses Web Server [Электронный
ресурс]. URL:
http://courses.washington.edu/eatreun/html/history/h_nw.html
25. Zorich, Zach. Early Humans Made Animated Art [Электронный
ресурс] URL: <http://nautil.us/issue/11/light/early-humans-made-animated-art>
26. Акиф Гызы Лала Маммадли. Проблема формирования
познавательной активности учащихся в современной
психологопедагогической литературе // Вестник ТГПУ. 2012. №5.
27. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении/ Г.И.
Щукина, В.Н. Липник, А.С. Роботова и др.; Под ред. Г.И. Щукиной. – М.:
Просвещение, 1984. – 176 с.
28. Алексеева Н.И., Павлова С.В. Активизация познавательного
интереса обучающихся через использование современных технологии //
Интернет-журнал Науковедение. 2014. №5 (24).
29. Алексей Кобелев. Беседа с Сашей Дороговым [Электронный
ресурс] URL: <http://www.prodisney.ru/index.php?page=interview05.php>
30. Алпатов, А.С. Познавательный интерес как выражение
субъективности в познании // Изв. Саратов. ун-та Нов. сер. Сер. Философия.
Психология. Педагогика. 2009. №1.
31. Алпатов, А.С. Познавательный интерес: активизация
личностно-смысловой сферы в познании // Вестник ПАГС. 2009. №2.
32. Антология педагогической мысли России первой половины XIX

в. (до реформ 60-х гг.)/Сост. П. А. Лебедев. – М.: Педагогика, 1987. – 560 с.

33. Ануфриева, С.Р. Создание мультипликационного фильма как средство развития познавательной активности // Инновационные проекты и программы в образовании. 2010. №5.

34. Балашова, И.В. Применение электронных средств обучения фактор эффективного развития познавательного интереса студентов // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. 2008. №2.

35. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л. И. Божович – СПб. [и др.]: Питер, 2008. – 398 с.

36. Большой Фестиваль Мультфильмов [Электронный ресурс]. URL: <http://www.multfest.ru/stat.php?id=243>

37. Волкова, С.Л. Становление познавательного интереса обучаемых как комплексный процесс // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2008. №74-2.

38. Волостникова, А.Г. Познавательные интересы и их роль в формировании личности. Свердловск, 1971. – 312 с.

39. Гельвеций, К.А. О человеке, его умственных способностях и воспитании. М., 1938. – 484 с.

40. Горина, Л.В. Активизация познавательной деятельности младших школьников средствами искусства // Изв. Саратов. ун-та Нов. сер. Сер. Акмеология образования. Психология развития. 2013. №2.

41. Горкин, Александр. Техника: Научно-популярная энциклопедия. М.: Росмэн, 2006. – 490 с.

42. Даниленко, О.В. Повышение эффективности процесса усвоения учебного материала младшими школьниками в условиях компьютеризации обучения: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Даниленко Оксана Валерьевна. – М., 2000. – 21 с.

43. Егорова, Н.В. Взаимосвязь эмоционального и когнитивного компонентов процесса обучения детей // Научные исследования в образовании. 2011. №12.
44. Запороженко, Л.И. Проблема развития познавательной активности в научно-педагогической литературе // Социально-экономические явления и процессы. 2012. №5-6.
45. Заяц, Артем. Восстание машин [Электронный ресурс]. URL: <https://www.film.ru/articles/vosstanie-mashin>
46. Исагаджиева, М. Г. Динамика развития познавательного интереса в системе НПО // Научные исследования в образовании. 2009. №11.
47. Исследование развития познавательной деятельности. Под ред. Дж. Брунера, Р. Олвер и П. Гринфилд. Перевод с англ. М. П. Лисиной. М., «Педагогика», 1971. – 392 с.
48. Как Владислав Старевич изобрел кукольные мультфильмы [Электронный ресурс]. URL: <http://www.popmech.ru/history/47725-kakvladislav-starevich-izobrel-kukolnyy-multfilmy/>
49. Клейнос, О.Н.. Разработка проблемы познавательной деятельности в отечественной психолого-педагогической науке (конец XIX начало XXI вв.) // Учёные записки ЗабГУ. Серия: Профессиональное образование, теория и методика обучения. 2009. №6.
50. Кобзев, М.С. Выдающиеся историки о педагогике. Саратов: Издво Сарат. пед. ин-та, 1994. – 91 с.
51. Латыпова, Э.Р. Инновационные технологии как средство развития познавательного интереса при самостоятельной работе по иностранному языку // Вестник КГПУ им. В.П. Астафьева. 2012. №4 (22).
52. Лукашенко, Д.А. Формирование познавательного интереса школьников в компьютерно-развивающем обучении: Дис. ... канд. пед. наук.

Саратов, 2004. – 28 с.

53. Максимова, В.Н., Ковалева Г. Е. и др. Современный урок биологии. Пособие для учителя. М.: «Просвещение», 1985. – 160 с.

54. Мантуленко, В.В. Становление познавательного интереса школьников в условиях информатизации образования // Вестник СамГУ. 2006. №5-2.

55. Математические этюды [Электронный ресурс]. URL: <http://www.etudes.ru/ru/etudes/cat/>

56. Матюхина, М.В. Мотивация учения младших школьников / М.В. Матюхина. – Москва: Педагогика, 1984. – 144 с.

57. Меньшикова, Е.А. Психолого-педагогическая сущность познавательного интереса // Вестник ТГПУ. 2008. №3.

58. Мордина Е.М., Федосеева Ю.В. Системное мышление как основа развития познавательных интересов студентов колледжа // Сибирский педагогический журнал. 2007. №14.

59. Неверкович, С.Д. Педагогика физической культуры и спорта: учебник / под ред. С.Д. Неверковича. – М.: Физическая культура, 2006. – 528 с.

60. Павлова Л.В., Юматова Э.Г. Процессы формирования творческого и профессионального самовыражения на занятиях по инженерной и компьютерной графике // Концепт. 2013. №4 (20).

61. Павлова, Л.В. Активизация учебно-познавательной деятельности студентов технического вуза с использованием комплекса занимательных заданий по инженерной и компьютерной графике: дис. канд. пед. наук. – М., 2003. – 181 с.

62. Петровец, Э.Р. Активизация познавательной деятельности

учащихся [Электронный ресурс]. URL:

<http://festival.1september.ru/articles/583097/>

63. Прядехо А.Н., Прядехо А.А. «Интерес» - как педагогическая категория // Вестник Брянского государственного университета. 2011. №1.

64. Прядехо А.Н., Прядехо А.А. Интерес как качественное образование личности // Вестник Брянского государственного университета. 2012. №1 (1).

65. Садуль, Джордж. Всеобщая история кино – М.: Издательство «Искусство», 1958. – 646 с.

66. Сапронов, И.А. Познавательный интерес в структуре учебной мотивации младшего школьника // ЗПУ. 2008. №3.

67. Сергеева, О.А. Эмоциональное стимулирование как педагогическая технология // Известия ВГПУ. 2010. №1.

68. Смирнова, Л.Е. Компьютерная игра как одно из средств формирования познавательных интересов у школьников // Сибирский педагогический журнал. 2007. №7.

69. Сухомлинский, В.А. Избранные педагогические сочинения: В 3 т. М., 1981. Т.3. – 152 с.

70. Талызина Н. Ф. Педагогическая психология: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений – М.: Издательский центр «Академия», 1998. – 288 с.

71. Ушинский, К.Д. Избранные педагогические сочинения: В 2 т. Т. 2. М., 1974. – 440 с.

72. Харламов, И.Ф. Педагогика: краткий курс. Минск: Высш. шк., 2004. – 272 с.

73. Чучуева, М.А. Сущностно-содержательная характеристика развития познавательной активности младших школьников // ТДР. 2011.

№10.

74. Шалыгина, Е.А. Структурно-функциональная модель развития познавательного интереса // Известия ВГПУ. 2008. №4.

75. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. - М.: Просвещение, 1979. – 160 с.